



Místa her v přírodě

Bakalářská práce

Studijní program:

B8208 Design

Studijní obor:

Design prostředí

Autor práce:

Martina Vanická

Vedoucí práce:

doc. MgA. Jan Stolín

Katedra umění





Zadání bakalářské práce

Místa her v přírodě

Jméno a příjmení: **Martina Vanická**
Osobní číslo: A17000047
Studijní program: B8208 Design
Studijní obor: Design prostředí
Zadávající katedra: Katedra umění
Akademický rok: 2020/2021

Zásady pro vypracování:

Zadáním bakalářské práce je vytvoření série návrhů míst či objektů, určených pro hru, rozvoj smyslů a estetický prožitek v prostoru Bažantnice Lázní Bělohrad. Práce je zaměřena na lázeňské prostředí a na potřeby všech věkových kategorií klientů, kteří tyto lázně navštěvují a Bažantnici využívají jako místo k odpočinku v přírodě. Zpracování by mělo zohledňovat tři roviny díla. Rovinu estetickou, skrze kterou by měly být tyto objekty uměleckým dílem a která se bude zabývat materiály, liniemi, tvary a estetikou díla. Rovinu funkční, ve které bude práce řešit praktickou stránkou objektů, jejich vhodnost a využití pro návštěvníky parku a rehabilitační účinky. Na závěr pak rovinou technickou, která se bude zabývat provedením a bezpečností vzniklých objektů.

1. Koncept
2. Vizualizace, fotodokumentace, videodokumentace
3. Průvodní teoretická zpráva v pevné vazbě, včetně zadání práce a prohlášení o autorském právu. Zpráva obsahuje mezi jinými úvod, přehled literatury a zdrojů, výsledky a diskuzi a řídí se specifikacemi v dokumentu „Požadavky na vypracování bakalářské práce – KUM“. Zdroje musí být citované dle Směrnice rektora TUL č. 5/2018.
4. Elektronická podoba všech částí bakalářské práce (akceptovatelné formáty pdf, pdf/A).
5. V systému STAG (Moje studium-Kvalifikační práce-Doplnit údaje o práci) vložit veškerá data o práci a soubor obsahující kompletní výkresovou i textovou dokumentaci, průvodní zprávu, technickou zprávu a doplnit související textová pole.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování práce:

Jazyk práce:

tištěná/elektronická

Čeština



Seznam odborné literatury:

KULKA, T., CIPORANOV, D. (eds.). *Co je umění, Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010.

MIRZOEFF, N. *Jak vidět svět*. Praha: Artmap, 2019.

AJVAZ, M., HAVEL, I., M. MITÁŠOVÁ, M. (eds.). *Prostor a jeho člověk*. Praha: Vesmír, 2004.

TANIZAKI, D. *Chvála stínů. Tradice japonské estetiky*. Praha: Kavka, 2017. KRATOCHVÍL, P.: (ED.), *Architektura a veřejný prostor*, Praha, 2013.

Vedoucí práce: doc. MgA. Jan Stolín

Katedra umění

Datum zadání práce: 22. února 2021

Předpokládaný termín odevzdání: 28. května 2021

L.S.

Ing. arch. MgA. Osamu Okamura
Děkan

doc. MgA. Jan Stolín
vedoucí katedry

V Liberci dne 22. února 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

26. května 2021

Martina Vanická

Abstrakt

Bakalářská práce se zaměřuje na vytvoření uměleckého díla v lázeňském parku Bažantnice. Toto dílo by v sobě mělo snoubit estetický zážitek, který divákovi zprostředkuje spolu s nabídnutím zábavně rozvíjejících aktivit, pro které bude sloužit jako podnět a zároveň místo dění. Tyto aktivity, nebo čas strávený na tomto místě, by měly být zajímavé a nějakým způsobem obohacující pro všechny skupiny osob, které lázeňský park navštěvují.

Abstract

The bachelor thesis focuses on creation of the artwork in the spa park Bažantnice. This work should combine an aesthetic experience, which it mediates to the spectator together with the offer of fun-developing activities, for which it will serve as a stimulus and a place where it will play out at the same time. These activities, or the time spent at this place, should be interesting and in some way enriching for all groups of people who visit this spa park.

Klíčová slova

příroda, veřejný prostor, park, barevné spektrum, smysly, lázeňství,
místně specifické dílo, umělecká instalace

Key words

nature, public space, park, colour spectrum, senses, spa,
site-specific artwork, art installation

OBSAH

I. Úvod.....	8
II. Teoretická část	
1. Místo.....	9
1.1. Město Lázně Bělohrad.....	9
1.1.1. Historie.....	9
1.2. Park Bažantnínice.....	10
1.2.1. Historie parku.....	10
1.2.2. Aktuální stav.....	11
2. Návštěvníci Lázní.....	11
3. Umění v přírodě.....	12
3.1. Estetika.....	12
3.2. Vnímání prostředí a přírody.....	12
3.3. Sdělení skrze dílo.....	13
4. Barvy.....	13
4.1. Vliv barevného spektra na psychiku.....	13
4.2. Barvy v umění.....	14
4.3. Umělci pracující s barevným spektrem a motivem duhy.....	14
5. Smysly.....	15
5.1. Vnímání smysly.....	15
6. Zvonkohry Koshi.....	15
III. Praktická část	
7. Koncept	16
8. Návrh.....	16
8.1. Inspirace.....	18
8.2. Materiály.....	19
8.3. Návrh technického řešení.....	20
IV. Závěr.....	21
V. Přílohy.....	22
VI. Zdroje.....	30

I. Úvod

Tato umělecká instalace je navržena jako místně specifické dílo citlivě navazující nejen na okolí a prostředí, do kterého je zasazena, ale také na účel místa, dění v okolí a téma lázeňství, které je pro něj tak zásadní. Konkrétně řečeno tedy sleduje cíl diváka zklidnit, uvolnit po psychické i fyzické stránce a prohloubit jeho naladění na vlastní fyzické tělo a okolní přírodu. Mělo by být prostorem probouzejícím hravost a vnímavost a podněcujícím k nalezení nových úhlů pohledu na krajinu.

Ačkoli se název práce *Místa her v přírodě* může zdát zavádějící, mám pro něj svůj důvod. Přestože se jedná o jednu instalaci, zahrnuje tato instalace ve své podstatě několik míst a situací, které se tu divákovi nabízí. Vzájemně se propojují, prolínají a vytvářejí jak prožitky jednotlivé, tak i zároveň jeden prožitek komplexní.

„Hra je činnost jednoho či více lidí, která nemusí mít konkrétní účel, ale přitom má za cíl radost či relaxaci. Hry se hrají především pro zábavu, ale můžou také sloužit například ke vzdělávání.“

1

Toto místo nabízí divákovi v podstatě prostor pro hru. Nehledá konkrétní účel ani návštěvníkovi nezadáva přímé aktivity či úkoly, které by zde měl plnit. Naopak pouze vytváří prostor pro radost, relaxaci, zábavu a sebepoznání tak, jako právě hra.

II. Teoretická část

1. Místo

Místo, do kterého je dílo situováno, je důležitou součástí města Lázně Bělohrad. Ať už město samotné či konkrétně park Bažantnice jsou důležitým místem a krásnou vzpomínkou v srdci spousty lidí, kteří sem často pravidelně jezdí. Je tedy důležité k němu přistupovat s citem a neustále mít tuto skutečnost na paměti při jakýchkoli zásazích do jejího prostoru.

1.1. Město Lázně Bělohrad

Lázně Bělohrad jsou jedním z českých lázeňských měst, kam lidé více než sto let jezdí využívat zdejší slatinu a léčivý sirnoželezný pramen pro řešení svých zdravotních problémů. Zdejší lázně se zaměřují především na onemocnění pohybového aparátu, ale i na další onemocnění, jejich léčbu či metody rehabilitace.

1.1.1. Historie města

Území Bělohradska bylo dříve osídleno kmenem Charvátů. První osada vznikla při říčce Javorce a původně se nazývala Nová Ves. Nejstarší zmínka o ní je z roku 1267. První opravdu doložené historické zprávy o Nové Vsi pocházejí z roku 1354, kdy patřila Bořkovi z Poličan. Sousední osada Byšice byla rozmetána během tažení Jana Žižky r. 1432 a zbyl zde po ní pouze ikonický kostelík Byšičky. V 16. století byl v centru Nové Vsi vystaven bílý kamenný dům, jemuž se říkalo bílý hrad. Z tohoto označení později vznikl název Bělohrad. Nejvýznamnějším majitelem některých částí Bělohradu byl Kryštof Harant z Polžic a Bezdržic na přelomu 16. a 17. století. Poté se zde vystřídalo ještě několik vlastníků.

Historie lázní sahá až do roku 1872, kdy byly na levém břehu řeky Javorky novým majitelem panství Maxmiliánem rytířem Dormitzerem postaveny v jedné boudě tři koupelny. Po jeho smrti koupila panství hraběnka Anna z Asseburgu, která jako první začala pracovat s ložiskem léčivé rašeliny, jež se nacházelo v hraběcí bažantnici. Léčivé koupele a procedury se velice osvědčily a proslulost lázní rostla, až v roce 1905 povolilo ministerstvo vnitra změnu názvu na Lázně Bělohrad. ⁶

1.2. Park Bažantnice

Park Bažantnice, nacházející se ve městě Lázně Bělohrad, je již od počátku éry působení zdejších lázní jejich nedílnou součástí. V létě se zde konají kulturní akce a je to jediné místo, kam mohou návštěvníci přijít ochutnat zdejší léčivý pramen, jež je tu všem volně k dispozici.

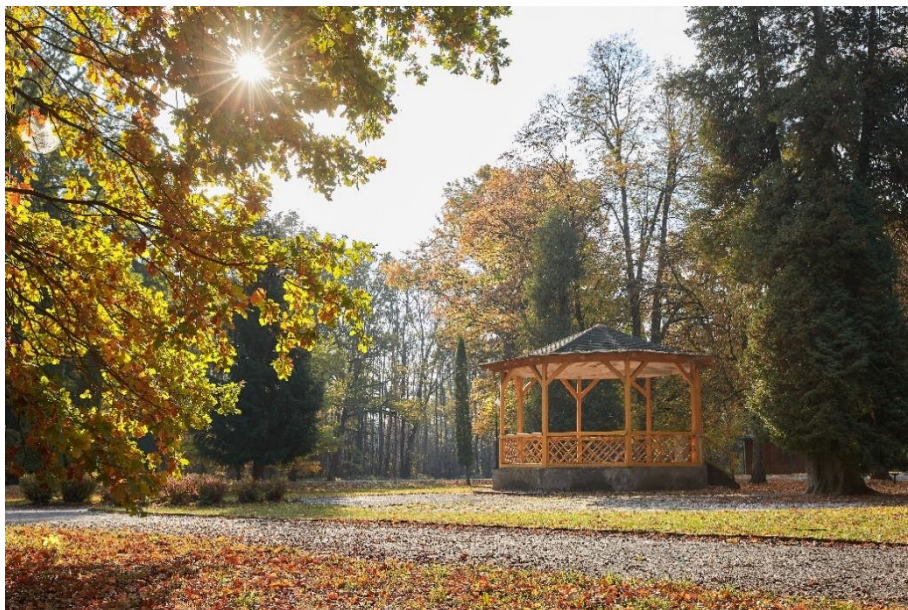
1.2.1. Historie parku

Park byl založen kolem r. 1679 Bertholdem Vilémem z Valdštejna jako nová obora pro vysokou zvěř. V 19. století zde byla zřízena panská bažantnice, tou dobou zde již také byla těžena rašelina pro využití v lázních. Návštěvníci mohly park navštěvovat pouze v letních měsících. Po zbytek roku byl park veřejnosti uzavřen, aby měla zvěř klid a lázeňští pracovníci mohli těžit rašelinu. Název Bažantnice parku zůstal dodnes. ⁶



1.2.2. Aktuální stav

V tuto chvíli je park místem, které pro relaxaci využívají občané města a zároveň nejbližším možným místem pro rekreaci lázeňských hostů v přírodě. Blízkost je v tomto ohledu velice zásadním faktorem, jelikož velké procento klientů má omezené možnosti pohybu a park je tak pro ně po dobu pobytu jediným místem v přírodě, kam se dostanou.



2. Návštěvníci Lázní

Bělohradské lázně zaštiťují slatinné lázně, dětské lázně, rehabilitační ústav a Spa resort Tree of Life. Nejdeme zde proto klientelu všech věkových kategorií v nejrůznější fyzické kondici. Při tvorbě návrhu by tedy měly být oba tyto faktory zohledněny. Dílo by mělo být zajímavé pro každou z těchto skupin a mít každé z nich co nabídnout. Tento účel díla může mít však pro každou z věkových skupin návštěvníků jiné vyznění. Jedná se tedy o projekt multifunkční či multižánrový, jehož ambicí je oslovit co nejširší skupinu diváků či lázeňských hostů.

3. Umění v přírodě

Osobně vnímám přírodu jako nejzásadnější část mozaiky pro inspiraci v umělecké tvorbě. Rozhodně lze říci, že současné vizuální umění často reaguje na stav společnosti, stav politické situace, stav smýšlení lidstva v aktuálním období, či trendů, jímž podléhá. Dle mého názoru by však tato témata nemohla být kvalitně zpracována umělci, jež se nikdy s aspektem přírody a její estetiky nesetkali.

3.1. Estetika

Příroda je přirozenou formou prostředí, ve kterém se nacházíme. Ačkoli jsme od ní v dnešní době často silně odpoutáni, stále ji vnímám jako nejdůležitějšího z učitelů estetického cítění. Ať už se jedná o barevné palety, ze kterých podvědomě vycházíme, krásné a něžné organické linie, o které je náš moderní svět často ochuzen, či materiály, které nabízí nám tak příjemnou a přirozenou paletu vjemů, jenž se i přes časté lidské snahy prostě nedají ničím jiným nahradit. Jelikož jsou nám všem tyto aspekty v nitru tak blízké a silně přirozené, bylo by minimálně hloupé je při jakékoli umělecké tvorbě opomíjet. Nechci tím říct, že by z nich mělo umění vždy vycházet, měly by však být vždy umělcem zohledněny a neopomenuty. Ať už se rozhodne jít účelně přímo kontrastně proti nim, jemně je zapojit do svého díla či z nich přímo vyjít, vždy vnímám jako důležité úplně je neopomenout, protože jsou zásadní součástí naší i světa, ve kterém žijeme.

3.2. Vnímání prostředí a přírody

Nelze popřít, že návrat člověka k přírodě hraje velkou roli v jeho psychickém rozpoložení, duševním klidu a celkovém zdraví. Tato v dnešní době již známá fakta by byla velká škoda v umělecké tvorbě opomíjet. Osobně si dovoluji tvrdit, že při prostorové konceptuální tvorbě je tento fakt ještě zásadnější, protože při výstavbě určitého prostoru, nebo lépe řečeno tvorbě prostředí, ve kterém jasně následujeme koncept, je naším vlastním zájmem zohledňovat všechny faktory, jimiž skrze dílo můžeme promlouvat k divákově mysli, emocím i duši.

Jsem si vědoma toho, že vztah člověka k přírodě nelze sumarizovat na konkrétní pouto, vliv či jakoukoli jinou jednotku, ve které bychom se mohly pokoušet tuto vazbu jakkoli poměřovat. Ale z čeho více vycházet při odhadování emoční reakce diváka než ze svých vlastních prožitků, se kterými jsme denně konfrontováni?

3.3. Sdělení skrze dílo

Ve své instalaci se nesnažím o žádné konkrétní sdělení, jež bych chtěla divákovi předkládat. Snažím se mu nastavit zrcadlo a odhalit jemu samotnému další a možná nový kousek jeho osobnosti. Dávám mu prostor pro zamyšlení ohledně toho, jak vnímá prostor, přírodu, zda se cítí být její součástí či nikoli a v jaké míře je opravdu přítomen v aktuálním okamžiku po většinu času. Zároveň mu nabízím prostor pro rozvíjení jeho hravosti a kreativity. Ať už návštěvu tohoto místa uchopí a prožije jakkoli, každý výsledný prožitek pro danou konkrétní osobu vnímám jako ten správný.

4. Barvy

4.1. Vliv barevného spektra na psychiku

Teplota a odstíny barev mají velký emoční náboj. Ne vždy bude každá barva na každého člověka působit stejným dojmem a stejně tak nebude stejná barva na stejného člověka působit stejným dojmem v jiných situacích a na jiných objektech. Jedná se o subjektivní a nepřenositelný prožitek. Kombinace více barev pak tyto prožitky opět silně proměňuje a tvoří je ještě individuálnějšími. *„Působení barev na lidskou psychiku bývá spojeno s vlnovou délkou světla. (Barvy s kratší vlnovou délkou mají uklidňující účinek, barvy s delší zas energizují.) Je to však dost subjektivní záležitost, protože na dva lidi může působit „stejná“ barva odlišně. Obecně ale lze říci, že teplé barvy (jako žlutá, oranžová, červená) máme spojené s teplem, studené barvy (např. modrá, zelená) evokují ve většině lidí naopak pocit chladu. Vedle toho jako neutrální většinou vnímáme třeba bílou, černou nebo šedou. Některé barvy zase v lidech vyvolávají vysloveně aktivitu (červená). Jiné naopak pasivitu – tj. uklidňují (typicky zelená).“²*

Můžeme tedy vycházet ze základních objektivních předpokladů stojících na vlnové délce světla, nicméně subjektivní prožitek nikterak v tomto případě zobecnit nelze.

Paleta barev, kterou divákovi v instalaci nabízím je tedy spíše nástrojem pro diváka samotného, jež slouží pro zjištění jeho vlastního prožitku z konkrétních barev a barevných kombinací.

4.2. Barvy v umění

Bylo by možné vnímat barevné spektrum nezávisle na umění? Ať už se budeme zdánlivě pohybovat ve tvorbě díla, jež s barvami nepracuje, vždy tu tento základní faktor bude přítomen, protože i služba, kterou odvede světlo a stín, jež tvoří jemné prvky barevné škály, která skrze dílo promlouvá. Faktor barev je tedy pro mě osobně od umění neoddělitelný. Ačkoli se se mnou mohou v tomto kontextu někteří lidé dozajista přit, představa, že lidské oko do barevné palety nezahrnuje bílou, černou a jejich odstíny a variace, je sice vědecky a rozumově obhajitelná, nicméně dle mého soudu tato teze nezohledňuje reálné emoční a smyslové prožitky, které lidé mají a denně prožívají při vnímání barev včetně bílé, černé a jejich variací.

Umělci pracující s barevným spektrem a motivem duhy

Mé první zásadní setkání s umělcem, nebo lépe řečeno s jeho dílem, které řeší vnímání prostoru skrze barevné spektrum, bylo v dánském muzeu ARoS ve městě Aarhus. Jednalo se o zásadní dílo dánsko-islandského umělce Olafura Eliasona, kterým je instalace Rainbow panorama, umístěná na střeše již zmíněného muzea. Návštěva této instalace mi nabídla pohled na okolní město skrze každou jednu barvu spektra zvlášť, ale také na prolínající se barevné části tunelu. Tyto pohledy mě vedly k nové schopnosti vnímat barvy a jejich vliv na lidskou psychiku a emoce. Ať už jde o vnímání barev subjektivní, které je ovlivněné preferencemi jedince, nebo o vnímání kolektivní, jenž se odvíjí od teploty barev, díky kterému se dá velice jednoduše s divákovou náladou a emocemi pracovat. Možnost vidět naše běžné okolí skrze různé barevné filtry nám nabízí nejen nové estetické zážitky, ale také nové úhly pohledu na prostředí a barvy samotné, v neposlední řadě pak také na nás, naše vnímání a vliv, který na nás tento prožitek má. Často je mnohem silnější, než bychom dopředu odhadovali. Alespoň v mém případě to tak bylo.

Olafur Eliasson pracuje s barevným spektrem i ve svých mnoha dalších pracích jako např. v instalaci Beauty, Rainbow bridge či One way color tunnel. Aktuálně probíhající výstavu (r. 2021) v New Yorku Your ocular relief Eliasson celou postavil na principech optiky a barev.³ Tato témata mu jsou již z minulých let a ostatních prací velice blízká. V této práci nemohu opomenout instalaci z této výstavy Edgy but perfect kinship sphere, ve které pracuje s barevnými trojúhelníky, skrze které prochází světlo a maluje obrazce po stěnách místnosti.

Ráda bych zmínila také mexického umělce Gabriela Dawe, jež se proslavil svými instalacemi z barevných nití, které opticky simulují světlo rozložené na jednotlivé barvy spektra.

5. Smysly

5.1. Vnímání smysly

Veškeré vnější vjemy vnímáme pouze díky našim smyslům. Jsou to naše jediné nástroje pro vnímání okolního světa. Jejich podstata je primitivní, avšak ve spojení s naším mozkem se stávají tyto nástroje geniálními.

„Vnímání sice poskytuje obraz reality, není ale pouze výběrové, nýbrž u každého individua také subjektivně zkreslené. Vstupují do něj navíc také učení a vytvořené paměťové stopy (minulé zkušenosti).“⁵

Můžeme tedy s jistotou říci, že ačkoli nabídneme všem divákům totožný podnět, nabízíme v současnou chvíli každému jiný vjem a prožitek.

Jelikož díky smyslům vnímáme svět kolem nás, jsou to také cesty spouštějící naše emoce. Jejich dobrá kondice je tedy velice zásadní pro naše prožitky a celkovou kvalitu života. Rozličné a nové podněty naše smysly udržují v kondici a mohou je i dále rozvíjet. U pacientů, kteří mají smysly otupělé po prodělání nejrozumnějších onemocnění, po operacích a dlouhodobých omezeních, je důležité je těmito podněty stimulovat a navracet jim původní citlivost.

6. Zvonkohry Koshi

Zvonkohra Koshi je specifický hudební nástroj, na který je možné ručně hrát, nebo zvonkohru nechat hrát samovolně díky větru, který ji dá jemně do pohybu. Jedná se o jeden z tzv. léčivých hudebních nástrojů, který má harmonizační účinky na naši psychiku. Často se proto její zvuk využívá při relaxacích, meditacích či jiných druzích duchovních cvičení. Využití ale hojně nachází i v muzikoterapii a jiných léčebných technikách.

„Ručně vyráběné zvonkohry Koshi jsou vyráběny ve francouzských Pyrenejích jako výsledek mnoha let úsilí a jemného sofistikovaného mistrovství. Každý kus je originál. Jejich tělo je zhotoveno z tenké vrstvené bambusové dýhy (pevnější než přírodní bambus). Uvnitř tubusu se nachází 8 kovových tyčinek různých délek, které rozechvívají skleněné „srdíčko“. Tento důmyslný systém vytváří precizně vyladěné tóny s mimořádně bohatou rezonancí. Výška zvonkohry je 16,3 cm, průměr 6,3 cm. Povrch zvonkohry je ošetřen přírodním olejem pro ještě lepší odolnost a možnost venkovního použití.“⁴

Tento specifický druh zvonkohry se vyrábí ve čtyřech tónových variacích, které vibrují se čtyřmi elementy a každá z nich má jiné harmonizační účinky na naše tělo a na lidskou psychiku. Dají se využívat jednotlivě, nebo jako celé spektrum.

III. Praktická část

7. Koncept

Lázeňský park Bažantnice je neobyčejně krásným místem, které má sám o sobě až terapeutické účinky na naši mysl. Ne vždy každý ovšem dokáže tuto krásu, kterou okolní příroda nabízí vnímat naplno všemi smysly. Často chodíme do přírody a nejsme schopni soustředění či koncentrace, nejsme přítomni v aktuálním okamžiku. Brouzdáme nekonečným objemem myšlenek, jsme roztěkaní, a nejsme schopni si naplno vychutnat krásu a klid, kterou nám příroda nabízí.

Fyzické tělo je hlavním nástrojem ukotvujícím nás do reality a do přítomného okamžiku. Od tohoto faktu se odráží i instalace, která se snaží skrze smysly diváka a jejich probuzení pootevřít cestu do přítomného okamžiku a vnímat jej naplno.

Dílo má tři roviny, na kterých se snaží s divákem komunikovat – fyzickou, duchovní a smyslovou, kterou osobně vnímám jako pojítka předchozích dvou, jelikož díky smyslům získáváme skrze fyzické tělo počitek, probouzející naše emoce a pocity. Tyto pocity už vnímám jako prvek, jež v lidské duši, či psychice mohou odstartovat často i zásadní a transformující zážitky.

8. Návrh

Umělecká instalace je situována do lesní cesty parku, vedoucí od jeho okraje do centra dění a „srdce parku“. Když bude tedy divák procházet lesními cestičkami a vstoupí na „smyslovou stezku“, instalaci si dovolím takto prakticky nazvat, začne postupně u diváka docházet k přeladování smyslů, k jejich probouzení, divák začne vnímat své fyzické tělo, okolní přírodu, přítomný okamžik plynoucího času a sebe v něm přítomného.

Stezka je navržena jako polygonová síť. Jednotlivé polygony jsou zde jakýmsi moduly, které fungují jako jeden provázaný celek. Polygony neboli moduly, jsou rozděleny do tří kategorií a to hmatové, sluchové a zrakové. Tyto tři kategorie provazují výše zmíněné tři roviny, na kterých se instalace snaží na diváka působit.

Polygony jsou základní cestou, jak můžeme vytvořit reálně vyhlížející objekt ve virtuální podobě neboli ve virtuálním 3D modelu. Tyto modely vnímám jako jistý protipól reálné krajiny a přírody. Jelikož jsou protipóly zásadně kontrastní a kontrasty svojí výrazností probouzí naše smysly a zapínají naši pozornost a vnímání, zdá se mi právě toto tvarové zpracování s ohledem na účel instalace ideálním. Některé polygony sítě jsou naschvál vynechány. Reálně jsou ovšem právě tyto prázdné polygony zásadním momentem díla, posouvajícím jej na další úroveň působení. V těchto na první pohled prázdných polygonech se totiž divákovy aktivované smysly z předchozích polygonů setkávají s přirozenou podobou okolního prostředí. Jsou tak v tu chvíli schopny naplno ji vnímat a považovat ji za další ze zajímavých struktur. Cílem tohoto principu je tedy zpřítomnit divákovi bohatství a nesčetnou „mozaiku vjemů“, které našim smyslům příroda nabízí a zprostředkovat mu jedinečný fyzický a duchovní zážitek. Také mu ale

otevřít dveře k dalšímu bdělému vnímání této pestrosti i ve zbytku parku a celkově jeho každodenní realitě.

Stežka začíná u okraje parku hmatovými moduly. Jedná se o různě velké, na míru vyrobené vymývané dlaždice, do kterých jsou použity přírodní objekty různých tvarů, velikostí a struktur. Složení této dlažby vytváří prvek fungující na principu suchého Kneippova chodníku, který je neodmyslitelnou součástí rehabilitace a udržování fyzické vitality především u starších osob. Zároveň má ale velice kladný vliv na vývoj dětí a je často využíván jako pomůcka pro zdravý rozvoj jejich smyslů a nervové soustavy. Jde o důležitý „rozměr“ díla, splňující požadavky, které jsou na dílo kladeny v kontextu věkové různorodosti návštěvníků parku. Tato část tedy slouží jako plnohodnotná rehabilitační pomůcka s terapeutickým významem. Nejen návštěvníci lázní ji mohou využívat pro svou rehabilitaci, jemné a efektivní navrácení kondice či citlivosti těla, nebo k jejímu tréninku a udržení formy. To je ovšem pouze praktická část tohoto prvku objektu, která je však neméně důležitá než ostatní oblasti a vrstvy, na kterých působí a musí zde být proto řádně zmíněna. Tato část účinkuje tedy především v oblasti fyzické a dala by se nazvat venkovní rehabilitační pomůckou lázní, proto může být přínosným zpestřením léčby. Zároveň probouzí hmat, ukotvuje nás do přítomnosti, ve které se plně soustředíme na různost povrchů a díky použitým materiálům s lehkostí ukazuje, že jsou tyto zajímavé smyslové zážitky všude kolem nás. Stačí se jim jen otevřít a vnímat je.

Dalším modulem je sluchový prvek. Přechodový modul obsahující vzdušnou zvonkohru. Tento prvek vnímám jako most mezi psychickou a fyzickou úrovní díla. Vytváří nám určitý smyslový vjem na úrovni fyzického těla, který je významným faktorem pro ještě hlubší ukotvení diváka do reality, ale zároveň působí jako éterický prvek, dodávající celému místu své osobité kouzlo, umocňuje zážitek, dokresluje scénérii a tvoří další dílek mozaiky silného a celistvého prožitku.

V navazující druhé polovině projektu se objevují moduly třetího typu, a to moduly cílící na zrak. Zde už se dostáváme především do umělecké a duchovní roviny. Jedná se o průhledné barevné polygony ukotvené pod korunami stromů, jež vytvářejí abstraktní geometrický obraz, který by se dal nazvat moderní vitráží. Ač i tato část instalace oslovuje diváka skrze smysly, vnímám její účinek silněji v rovině psychické či estetické, chcete-li duchovní. Svoji roli v tomto případě jistě hraje i fakt, že pro zdravého jedince je zrak základní cestou vnímání a analyzování okolí. Proto pro nás není převratný moment, když se zrak jako smysl dostává do popředí a stává se naším hlavním kanálem pro vnímání okolí. Je to naše přirozenost. Díky tomu ovšem změny ve věcech, které tento smysl tak dobře a tak dlouho zná, mohou být pro naše počitky a pocity zásadní právě v kontextu nových úhlů pohledů.

Je běžné a přirozené, že se díváme většinu času především před sebe nebo na zem tam, kam budeme našlapovat. Tato část instalace vnáší právě na zem díky světlu barevné stíny, které diváka a jeho přirozenou zvědavost donutí zvednout hlavu a zvednout hlavu a zjistit původ zdroje této barevné stínohry objevující se na lesní cestě. Když divák zvedne oči, prohlédne si koruny stromů a nebe skrze barvy spektra, získá tak možnost úplně jiného pohledu na své okolí. Osobně si myslím, že tyto nové pohledy se budou u různých osob velmi lišit, a proto si nedovolím je zde nepodloženě odhadovat a snažit se je specifikovat. Divák v tomto kontextu získává úplně jiný výsledný dojem z pohledu

vzhůru, který jeho zrak již věrně zná, a díky mé umělecké intervenci si vytváří prostor pro nové myšlenky a úhly pohledu.

I v této polygonální vitráži se nacházejí jakoby chybějící dílky sítě. Když osoba procházející instalací sleduje barvy nad sebou a najednou spatří prázdný polygon ukazující nebeskou modř, šed', či jiné aktuální rozpoložení oblohy, může svým zrakem plně vnímajícím krásy barev a nalézt dokonalost barevné palety, kterou nám reálná příroda předvádí ve své nádherné surové podobě.

Divák, který projde instalací by měl tedy mít tělo, smysly i duši otevřené a plně vnímající. Měl by být tímto vším přítomen na krásném místě, kterým tento park je a být schopen si jeho krásy užít „plnými doušky“. Mé dílo lze vnímat jako nástroj určený pro fyzické tělo diváka a skrze jeho smysly zesílení uvědomění si jeho existence v prostoru světa, kdy je prostor světa zpřítomněn tímto konkrétním parkem. Zároveň by měla v divákovy probudit hravost, ukrývající se v nových pohledech na okolní prostředí a v neposlední řadě být sama o sobě plným a nezapomenutelným zážitkem.

8.1. Inspirace

V každé ze tří částí instalace jsem čerpala z jiných inspiračních zdrojů, což je důsledek rozdílných funkcí jednotlivých částí.

Haptická / Hmatová část

První úsek stezky, kterou instalace vytváří je zaměřen na hmat. Využívá principu suchého Kneippova chodníku, který je rozšířenou rehabilitační pomůckou a zároveň má své čestné místo v oblasti wellness. Tento chodník využívá v různých variacích rozličné struktury nejrůznějších prvků, které jsou v něm využity. Pro venkovní prostory se většinou jedná o materiály přírodní, jež vyplňují a vytváří povrch v daném segmentu stezky či chodníku. Za interiérovou variaci pak můžeme považovat ortopedické podložky, které jsou často využívány nejen pro malé děti a jejich zdravý vývoj, ale také pro prokrvení nohou a boj proti plochým nohám či otokům.

Zvuková / Sluchová část

Sluchová část instalace je spíše zvukovým prvkem, který má ovšem v celé instalaci zásadní význam. Tento prvek propojuje fyzický a éterický úsek stezky a ačkoli je tento prvek oproti ostatním solitérem, tvoří svojí přítomností zásadní kouzlo a dodává celé instalaci magickou, spirituální atmosféru.

Tento jedinečný prvek objektu je inspirován smyslovými zahradami, kde hraje zásadní roli. Je to moment promlouvající nejen k našim smyslům, ale i k duši.

Vizuální / Zraková část

Poslední úsek instalace je věnován našemu zraku. Cílí tedy na naše estetické cítění a naše subjektivní vnímání okolního světa. Tato část představující našemu zraku přírodu doslova v jiných barvách, je inspirována uměním a umělci pracujícími s barevným spektrem. Divák se v tomto místě setkává s moderní vitráží, umístěnou pod korunami stromů. Když stojí v tomto prostoru pod polygony vitráže, může se přes ně dívat na koruny stromů a nebe ve všech barvách spektra. Když skrze tuto vitráž prochází slunce, maluje barevnými ornamenty na zem, rostliny, kmeny stromů a celý prostor abstraktní obrazy. Divák procházející skrze toto místo se stává součástí tohoto obrazu v krajině. Tato geometrická duhová mozaika volně pracuje s prostorem v podobě stírání běžně vnímaných hranic, mezi zemí a nebem. Oba prostory jemně pojí a vytváří prostor jednotný. Prostor barev, světla a stínů. Tento moment instalace je pro diváka nejen krásným estetickým zážitkem, ale také může být podnětem pro duchovní prožitek a procítění sebe sama jako součásti přírody a její krásy.

8.2. Materiály

Haptická / Hmatová část

Pro vytvoření hmatových modulů jsem vybrala jednoduchý ale efektivní princip vymývané dlažby. Tato technika umožňuje připravit dlaždice v libovolných rozměrech a tvarech a zároveň vytváří požadovaný stimulátor pro naše chodidla, ruce, případně celé tělo, pokud se na dlaždice položíme. Jeden polygonální modul, ze kterých je první úsek vytvořen je tedy jednou dlaždicí. Dlaždice jsou vyrobeny v na míru zhotovených dřevěných rámech, sešroubovaných z dřevěných latí. Ty se na dně vyplní požadovaným materiálem např. různými velikostmi a druhy kamínků a kamenů, klacky a klacíky, kousky dřeva nejrozličnějších tvarů ad. Tento materiál je zalit betonem a po zatvrdnutí je strana s hmatovým prvkem vykartáčována a dočištěna vodním vysokotlakovým čističem.

Zvuková / Sluchová část

Středem objektu a zároveň jeho pomyslným předělem je zvukový prvek. Je oproti dalším dvěma částem kontrastně situován v instalaci vertikálně a propojuje tak pozemní a vzdušnou oblast objektu. Tento propojující prvek je sice v celé instalaci jedinečný a jediný svého druhu, ale následuje polygonální názvosloví ostatních částí a tím se s nimi propojuje. Jedná se tedy o jeden velký polygonální dřevěný rám upevněný mezi dva stromy. V tomto rámu jsou umístěny 4 zvonkohry Koshi.

Vizuální / Zraková část

V posledním úseku instalace se mezi stromy rozpíná abstraktní vitráž, která je opět sestavena z polygonů. Jeden polygon neboli modul je v této zrakové části tvořen plexisklem. Jednotlivé moduly jsou průhledné, ale v barvách spektra. Plexiskla jsou ve vzduchu upevněna na ocelová lanka, která jsou napnuta mezi stromy a jsou k nim upevněna pomocí ocelových kroužků. Posledním prvkem jsou černé fólie, či nabarvení okrajů, jež plní vizuální funkci rámu.

8.3. Návrh technického řešení

Bakalářská práce představuje princip projektu, jehož fyzická realizace se může drobně lišit dle potřeb technického provedení.

Všechny tři úseky instalace, jež by se daly vnímat jako samostatné objekty volně na sebe navazující, mají také své vlastní technické zpracování.

Haptická / Hmatová část

Vytvořené vymývané dlaždice jsou v abstraktním rozmístění zapuštěny do země tak, aby byly v rovině s okolním terénem. Vytváří chodník, který se v některých místech zvedá tak, že po stranách vytváří šikmé stěny. Plochy modulů jsou různě natočeny tak, aby podněcovaly diváky sáhnout si na ně i rukou a zažít tak tuto část instalace různými hmatovými cestami. Některé moduly dlažby jsou schválně vynechané a tvoří zásadní prvek instalace, kde se divákovy probuzené smysly setkávají s reálnými přírodními povrchy a on je plnohodnotně zařazuje do spektra svých hmatových zážitků. Tento moment nabízí divákovi možnost uvědomění si hodnoty těchto všudypřítomných prožitků.

Zvuková / Sluchová část

Sluchový prvek tvoří dřevěný rám ve tvaru trojúhelníku, jež je vertikálně zavěšen mezi dva stromy. Upevnění rámu ke stromům je vytvořeno pomocí ocelových ok našroubovaných do rámu na horní a spodní straně. Tato oka jsou navlečena na ocelové lanko, zafixována záložkou a lanka jsou upevněna na stromy. V místě, kde lanko objímá strom je pod ním umístěna ochrana kmene z tkaniny či jiného materiálu k tomu určeného.

Vizuální / Zraková část

Ocelová lanka tvořící nosnou konstrukci jsou vypnuta mezi stromy. V místě, kde lanko objímá strom je pod ním opět umístěna ochrana kmene z tkaniny či jiného materiálu k tomu určeného. Ocelová lanka mezi stromy a mezi sebou tvoří síť, jež je kostrou vitráže. Plexiskla jsou po svých krajích provrtána a pomocí drobných ocelových kroužků navlečena na lanka. Na okrajích plexiskel jsou nalepeny černé fólie, vytvářející optický efekt vitrážových rámu.

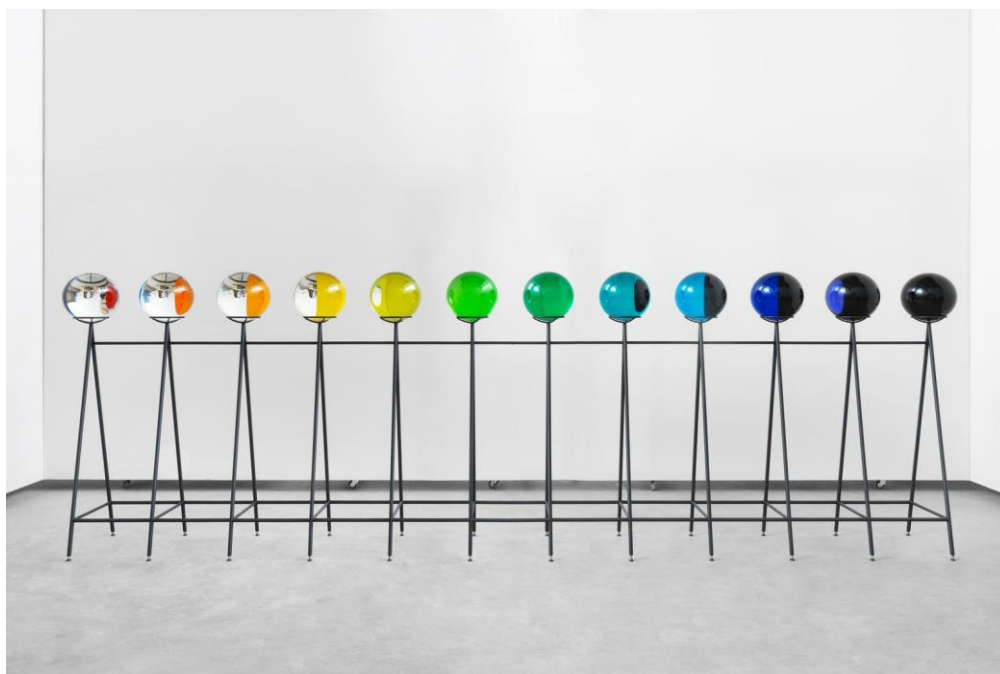
IV. Závěr

Bakalářská práce popisuje princip návrhu, jeho kontext a předkládá také formu, kterou by mohl být návrh realizován. Popsaný objekt je místně specifická umělecká instalace, jež pracuje s tématem lázeňství, rehabilitace, lidskou psychikou a smysly. Tato témata jsou nastíněna v teoretické části a instalace je jemně propojuje do jednoho celku, zpracovaného pocitovou formou.

V. Přílohy



Olafur Eliasson, Your rainbow Panorama ⁷



Olafur Eliasson, Rainbow bridge ⁸



*Olafur Eliasson, Beauty*⁹



*Olafur Eliasson, One way color tunnel*¹⁰

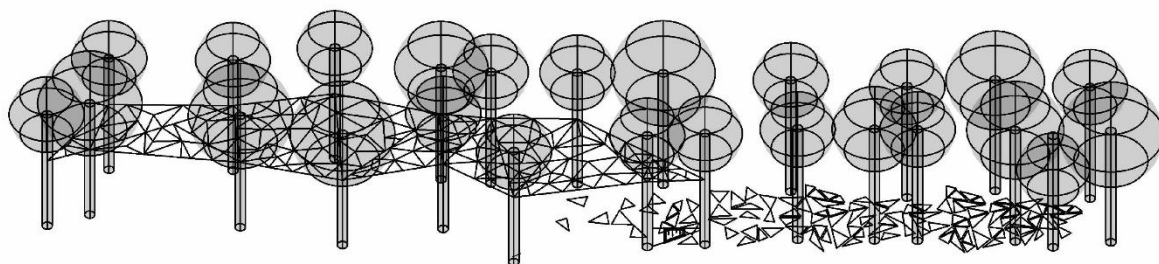


Olafur Eliasson, Edgy but perfect kinship sphere ¹¹

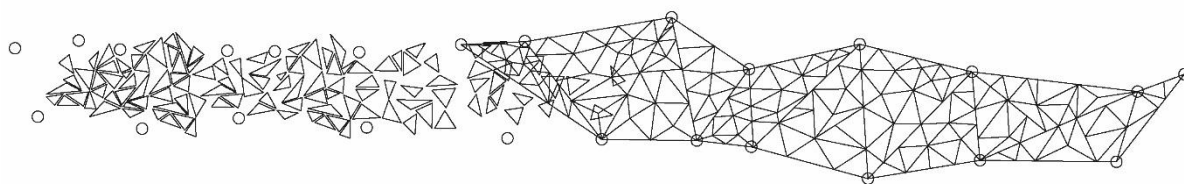


Gabriel Dawe, Plexus A1 ¹²

Návrh

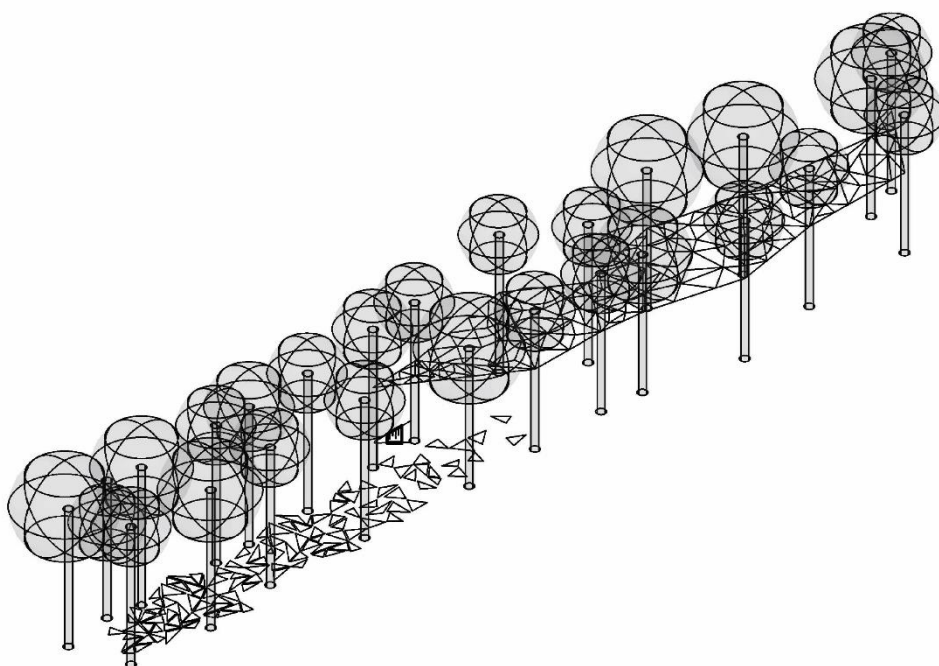


sluchový prvek



hmatová část

zraková část



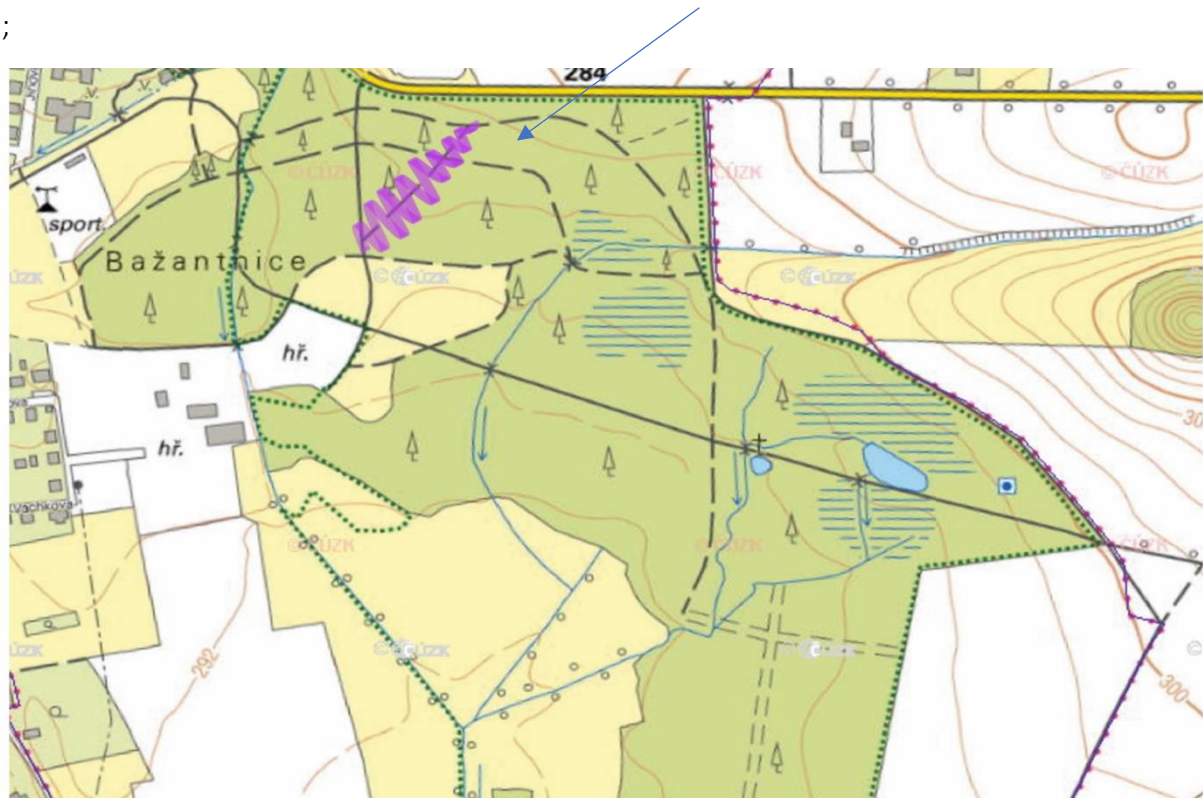




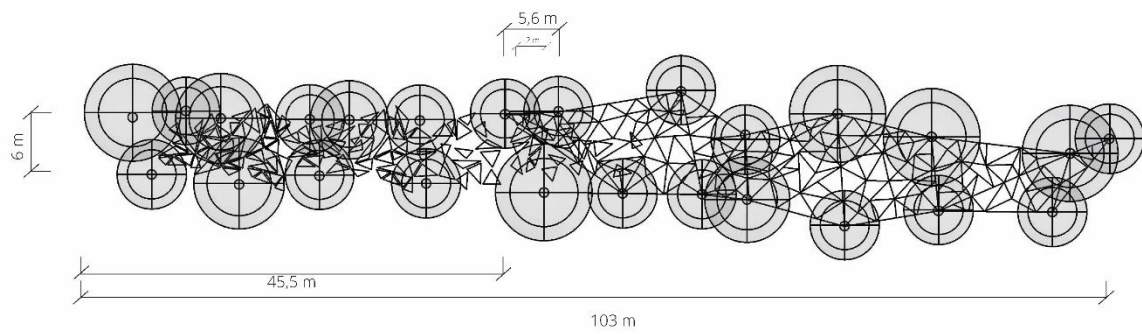
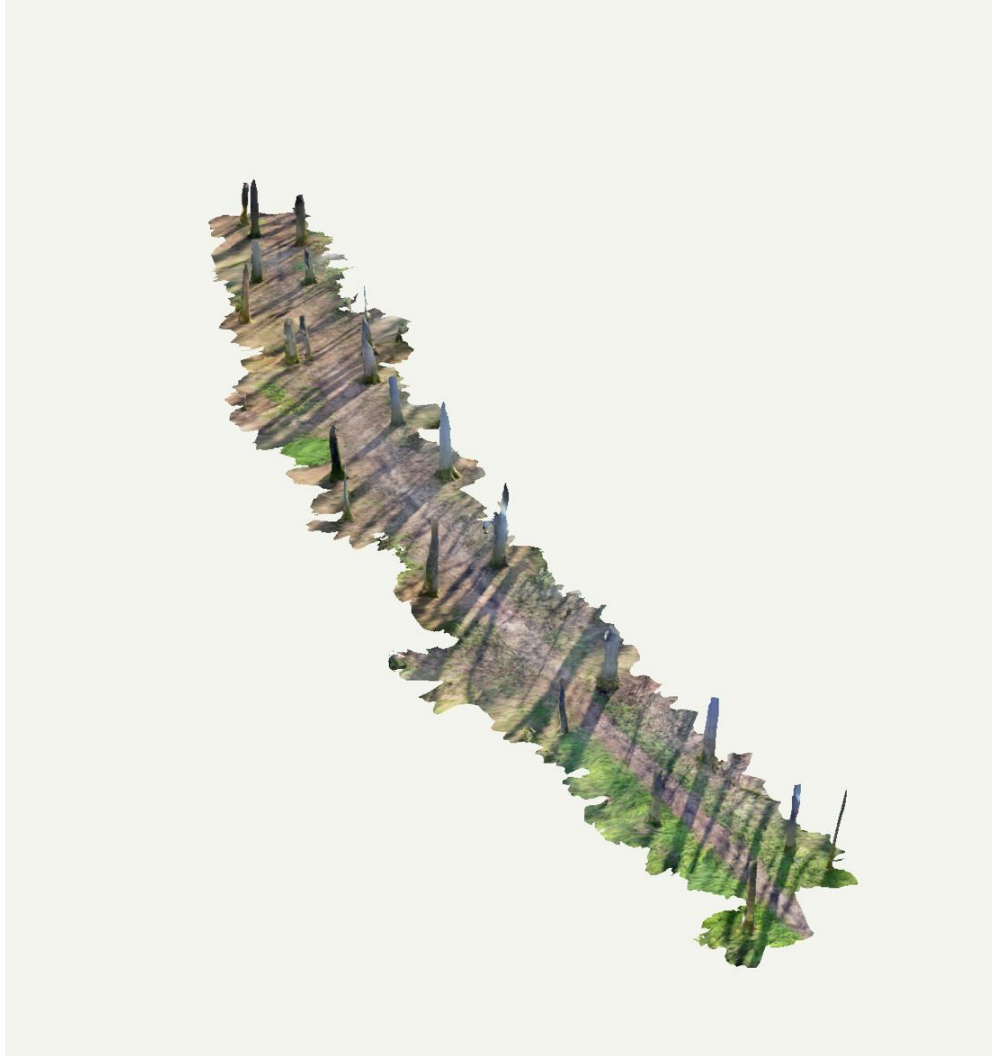
Lokalita



umístění objektu



Pūdorys



VI. Zdroje

Internetové zdroje:

1. Dostupné z <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra>
2. Dostupné z <https://envispot.cz/spravne-uchopit-barevne-spektrum-svetla/>
3. Čerpáno z <https://www.olafureliasson.net/>
4. Dostupné z <https://www.duhovymotyl.cz/clanky-2/vse-o-zvonkohrach-koshi/>

Knižní zdroje:

5. Orel, Miroslav. Člověk, jeho smysly a svět. Praha: Grada, 2010
6. Prchal, Zdeněk. Lázně Bělohrad v historických pohlednicích a současné fotografii.

Obrazové zdroje:

7. <https://www.aros.dk/en/art/the-collection/your-rainbow-panorama/>
8. <https://www.geoffharrisonarts.com/blog/2019/11/1/man-of-space-olafur-eliasson>
9. <https://www.sfmoma.org/exhibition/take-your-time/>
10. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110393/rainbow-bridge>
11. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110961/edgy-but-perfect-kinship-sphere#slideshow>
12. <https://www.gabrieldawe.com/>